

**SISTEM PEMBAYARAN SPP DI SD MUHAMMADIYAH 16
SURAKARTA BERBASIS APLIKASI DESKTOP**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

Ray Septy Fajar Muhammad

L 200 130 093

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM PEMBAYARAN SPP DI SD MUHAMMADIYAH 16
SURAKARTA BERBASIS APLIKASI DESKTOP**

PUBLIKASI ILMIAH

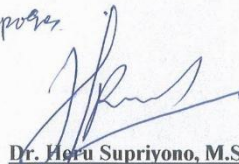
oleh:

Ray Septy Fajar Muhammad L 200 130 093

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing

*Hele
semmu poge*



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK:970

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM PEMBAYARAN SPP DI SD MUHAMMADIYAH
16 SURAKARTA BERBASIS APLIKASI DESKTOP**

OLEH

Rav Septy Fajar Muhammad

L 200 130 093

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 30 Juli 2018 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. Heru Supriyono, M.Sc., Ph.D.

(.....)

(Ketua Dewan Penguji)

2. Yogiek Indra Kurniawan, S.T., M.T.

(.....)

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.

(.....)

(Anggota II Dewan Penguji)

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK : 881



**Ketua
Program Studi Informatika**



Heru Supriyono, M.Sc., Ph.D.
NIK : 970



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 1 Agustus 2018

Penulis



Ray Septy Fajar Muhammad

L 200 130 093



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

NO SURAT 299 / A.3 - II.3 / INF-FKI / VII / 2018

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : RAY SEPTY FAJAR MUHAMMAD
NIM : L200130093
Judul : SISTEM PEMBAYARAN SPP DI SD MUHAMMADIYAH 16
SURAKARTA BERBASIS APLIKASI DESKTOP
Program Studi : INFORMATIKA
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 31 Juli 2018

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.

SISTEM PEMBAYARAN SPP DI SD MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA BERBASIS APLIKASI DESKTOP

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan banyak inovasi yang tercipta seperti sistem informasi administrasi telah digunakan oleh banyak pihak, baik organisasi dan lembaga pendidikan. Terutama pada lembaga pendidikan tingkat dasar yang masih menggunakan sistem informasi administrasi yang manual oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam hal-hal yang berkaitan dengan proses Pembayaran SPP dan laporan pembayaran SPP yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan aplikasi desktop. Aplikasi ini dibuat dengan perangkat lunak Visual Basic 6 (VB6) dan software crystal report yang menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) model waterfall. Hasil dari penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi pembayaran SPP berbasis desktop pada SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Hasil dari uji coba ini dilakukan kepada calon pengguna, yaitu guru di SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang diketahui rata-rata 72% responden setuju aplikasi ini dapat membantu guru bagian keuangan dan tata usaha serta user interface pada aplikasi ini sudah memuaskan.

Kata Kunci: Aplikasi Pembayaran SPP, Sekolah Dasar.

Abstract

Current technological developments are very rapid and many innovations are created such as administrative information systems have been used by many parties, both organizations and educational institutions. Especially in basic level education institutions

Match Overview

19%

1	eprints.ums.ac.id	3%	>
2	news.palcomtech.com	2%	>
3	journal.amikom.ac.id	1%	>
4	www.scribd.com	1%	>
5	ijns.org	1%	>
6	scholar.unand.ac.id	1%	>
7	Submitted to Universita...	1%	>

SISTEM PEMBAYARAN SPP DI SD MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA BERBASIS APLIKASI DESKTOP

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan banyak inovasi yang tercipta seperti sistem informasi administrasi telah digunakan oleh banyak pihak, baik organisasi dan lembaga pendidikan. Terutama pada lembaga pendidikan tingkat dasar yang masih menggunakan sistem informasi administrasi yang manual oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam hal-hal yang berkaitan dengan proses Pembayaran SPP dan laporan pembayaran SPP yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan aplikasi desktop. Aplikasi ini dibuat dengan perangkat lunak *Visual Basic 6 (VB6)* dan *software crystal report* yang menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall*. Hasil dari penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi pembayaran SPP berbasis *desktop* pada SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Hasil dari uji coba ini dilakukan kepada calon pengguna, yaitu guru di SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang diketahui rata-rata 72% responden setuju aplikasi ini dapat membantu guru bagian keuangan dan tata usaha serta *user interface* pada aplikasi ini sudah memuaskan.

Kata Kunci: *Aplikasi Pembayaran SPP, Sekolah Dasar.*

Abstract

Current technological developments are very rapid and many innovations are created such as administrative information systems have been used by many parties, both organizations and educational institutions. Especially in basic level education institutions that still use manual administration information system therefore this research aims to assist teachers in matters related to SPP Payment process and SPP payment report more effective and efficient by using desktop application. This application is made with *Visual Basic 6 (VB6)* software and *crystal report* software using *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall*. The results of the research conducted to produce a desktop-based SPP payment application on SD Muhammadiyah 16 of Surakarta. The results of these trials were conducted to prospective users by teachers at SD Muhammadiyah of Surakarta known to average 72% respondents agreed this application can help teachers finance and administration and user interface in this application is satisfactory.

Keywords: *Application of SPP Payment, Primary School.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, banyak inovasi baru yang lahir terutama di bidang teknologi dan informasi yang bertujuan untuk mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaannya. Dalam dunia pendidikan, teknologi dan informasi yang digunakan sangatlah beragam, misalnya ada yang menciptakan sebuah aplikasi untuk mempermudah pembayaran keuangan sekolah dan banyak lagi.

Dengan adanya teknologi dapat membantu dalam pengembangan mutu maupun kinerja dari sebuah sekolah. Teknologi digunakan untuk mempermudah pekerjaan dengan cepat tanpa adanya redundansi yang tidak diperlukan. Peningkatan mutu sekolah harus diiringi dengan penggunaan teknologi yang mendukung seperti penggunaan aplikasi pembayaran SPP disekolah agar pencatatan dan proses pembayaran dapat dilakukan secara efektif, efisien, dan lebih mudah. Pada era modern sekarang masih banyak sekolah-sekolah yang belum menggunakan kemajuan teknologi untuk membantu meningkatkan mutu sekolah. Oleh karena itu untuk menunjang peningkatan mutu sekolah perlu adanya penggantian sistem yang belum menggunakan teknologi, misalnya seperti aplikasi pembayaran SPP yang masih menggunakan pencatatan manual di buku, dan masih banyak lagi.

Seperti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sihombing, 2012), masalah yang dihadapi sekolah yaitu belum adanya sistem pengolahan pembayaran SPP yang bekerja secara efektif dan efisien dapat diatasi dengan system berbasis desktop.

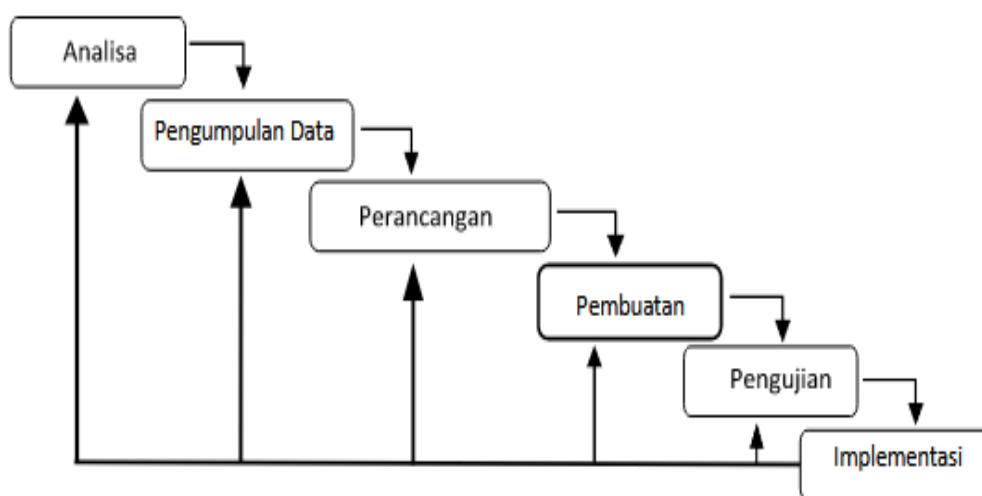
Mengingat hal tersebut, dalam proses pembayaran SPP yang banyak dengan manajemen yang sifatnya manual pasti membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat menyebabkan manajemen keuangan tidak optimal. Agar terciptanya pengelolaan keuangan yang optimal dibutuhkan manajemen keuangan yang baik. Pengelolaan berdampak pada tercapainya efektifitas dan efisiensi program kerja (Agustinus, 2014).

Proses pendataan serta administrasi keuangan siswa yang benar sangat berperan dan dibutuhkan dalam informasi mengenai pembayaran Dana Sumbangan Pembangunan (DSP) Serta pembayaran iuran bulanan siswa. informasi ini sangat berpengaruh dalam kelancaran proses belajar dan memaksimalkan fasilitas sekolah (Arinawati, 2012).

Aplikasi pembayaran SPP ini di buat dengan menggunakan *software Visual Basic*. *Visual Basic* adalah program untuk membuat aplikasi berbasis *desktop* di Microsoft windows. *Software* ini menyediakan banyak fitur yang siap pakai untuk membuat aplikasi yang sederhana sampai aplikasi yang rumit sekaligus, baik untuk keperluan pribadi maupun untuk keperluan perusahaan atau instansi dengan sistem yang lebih besar (Enterprise, 2015). Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah guru bagian keuangan agar pekerjaannya lebih efektif, dan efisien serta mudah dalam proses pelayanan pembayaran. Meskipun semua tidak lepas dari peran manusia dalam proses operasionalnya, serta pengelolaan teknologi yang tepat dapat membantu mempermudah dalam pekerjaannya.

2. METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* yaitu dengan metode pendekatan model *waterfall* seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Model *Waterfall*.

2.1 Analisa

Pada sub bab ini akan dianalisis seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi pembayaran SPP diantaranya:

2.1.1 Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak

Alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi Pembayaran SPP dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan *Hardware* dan *Software*.

Hardware	Software
1. Laptop Acer E1-471 Intel ® Core™ i3-2348M CPU @ 2.3 GB, RAM 2GB, Hardisk 500GB	1. Microsoft Access 2013 digunakan untuk membuat database 2. Visual Basic Versi 6.0 digunakan untuk perancangan aplikasi 3. Crystal Reports digunakan untuk mencetak semua laporan

2.2 Pengumpulan data

Data yang diperlukan pada penelitian ini meliputi alur berdasarkan hasil dari analisa diatas, penulis mengumpulkan data pembayaran pembayaran SPP meliputi biaya pembayaran SPP siswa, proses pembayaran yang dilakukan siswa dan rekap hasil pembayaran yang dilakukan oleh guru bagian tata usaha dan keuangan yang ada di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

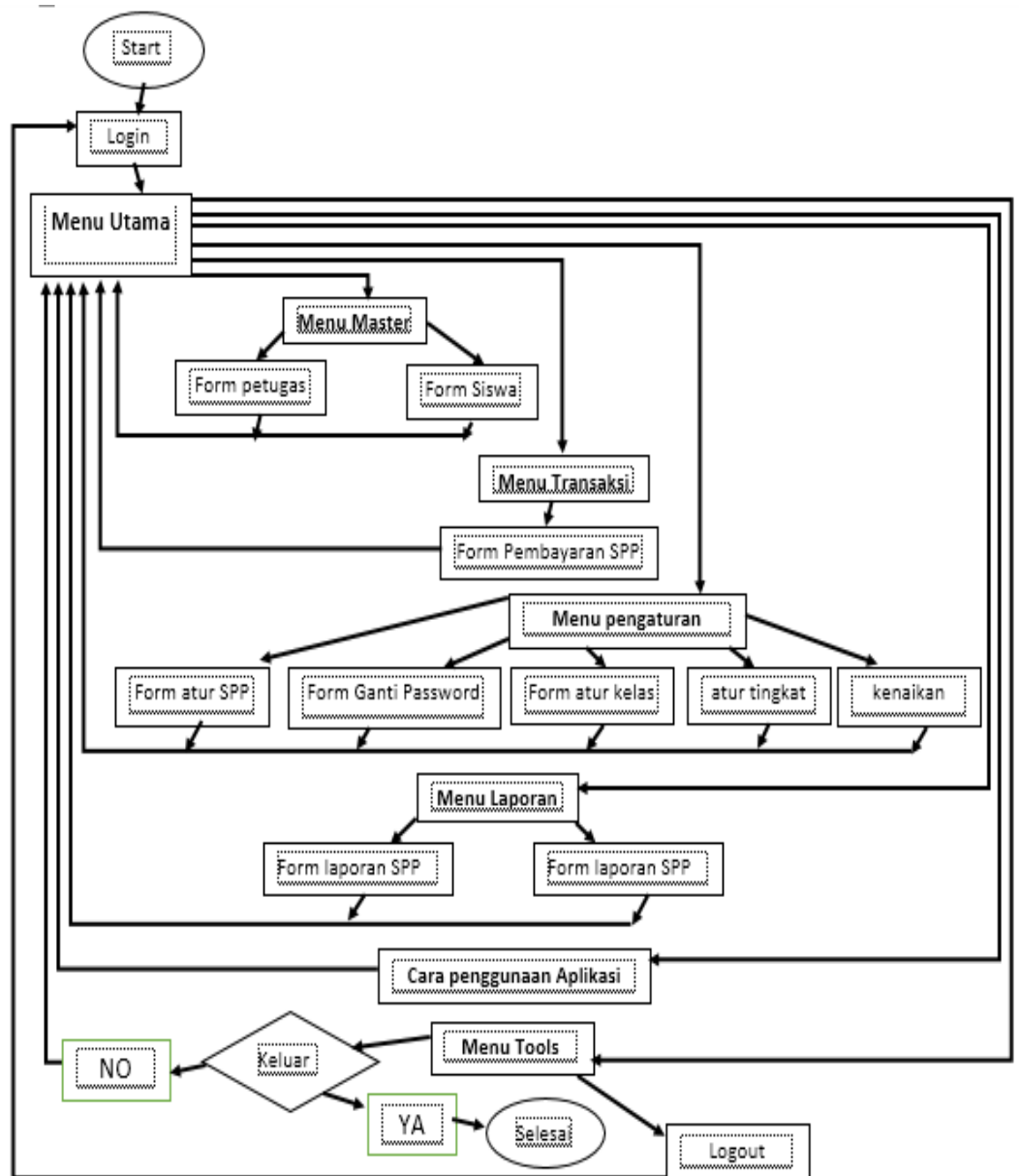
2.3 Perancangan Aplikasi

2.3.1 Konsep Aplikasi

Konsep pembuatan Aplikasi ini adalah untuk membantu bidang tata usahan untuk memperingkas pekerjaan dari sistem sebelumnya supaya pekerjaannya lebih efektif dan efesien. Aplikasi dibuat dalam lingkungan berbsasis desktop tunggal.

2.3.2 Flowchart Aplikasi

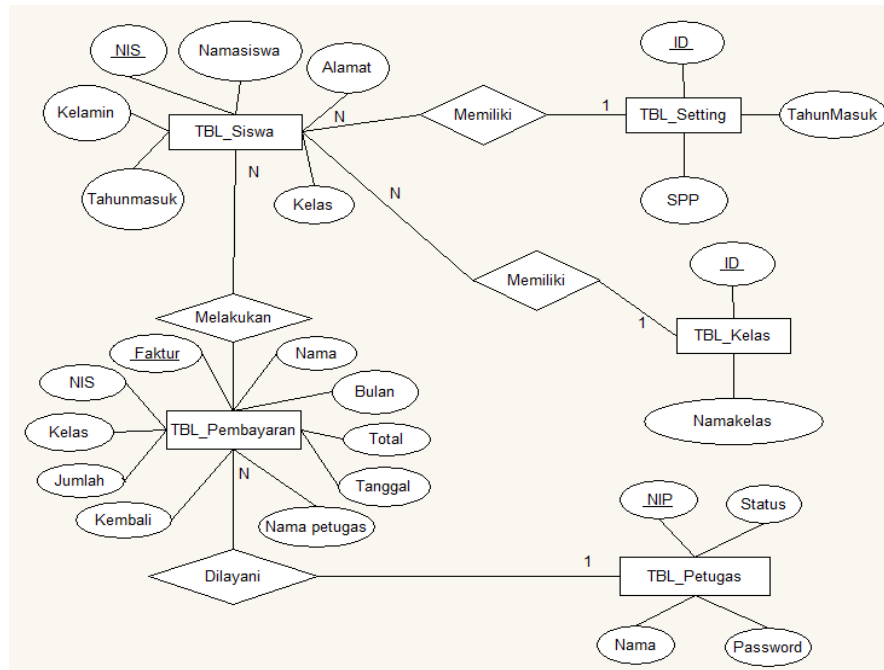
Alur program aplikasi dinyatakan dalam sebuah *flowchart* seperti yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi.

2.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

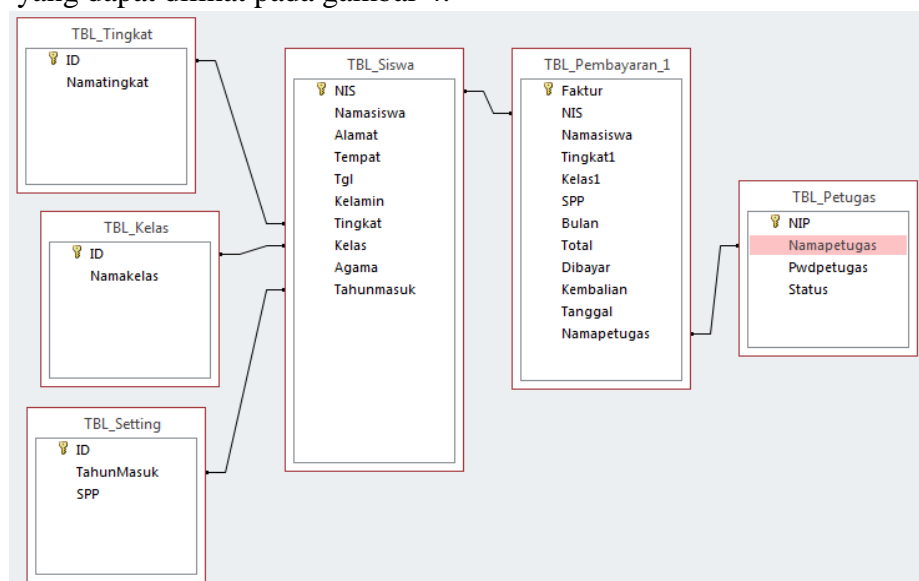
Alur aplikasi dinyatakan dalam sebuah ERD (*Entity Relationship Diagram*) seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD).

2.3.4 Desain Database

Desain *database* aplikasi pembayaran SPP mempunyai 1 database dan didalamnya mempunyai 6 tabel dinyatakan dalam rangkaian detail seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Desain Database.

2.3.5 Tampilan Aplikasi

2.3.5.1 MenuUtama

Menu utama adalah untuk tampilan pertama kali setelah login seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama.

2.3.5.2 Login

Login digunakan administrator untuk masuk keaplikasi dengan memasukkan username dan password seperti pada gambar 6.

Gambar 6. Tampilan Form Login.

2.3.5.3 Data Petugas

Form Petugas digunakan untuk menambah, menghapus, meng-edit data petugas dan hanya bisa dilakukan petugas yang statusnya admin seperti pada gambar 7.

NIP	NamaPetugas	PwdPetugas	Status
1234	admin	1234	ADMIN

Gambar 7. Tampilan Form Petugas.

2.3.5.4 Data Siswa

Form siswa digunakan untuk menambah, menghapus dan meng-edit data siswa yang bisa dilakukan oleh semua petugas seperti pada gambar 8.

NIS	Nama Siswa	Alamat	Tempat	Tgl	Kelas
001000001	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	P
001000002	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	L
001000003	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	P
001000004	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	L
001000005	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	P
001000006	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	L
001000007	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	P
001000008	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	L
001000009	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	P
001000010	Andi Muliadi	Jl. Raya 100 RT 000001	Surabaya	12/02/2000	L

Gambar 8. Tampilan Form Siswa.

2.3.5.5 Pembayaran

Form pembayaran digunakan untuk proses pembayaran SPP yang bisa dilakukan oleh semua petugas seperti pada gambar 9.

NIS	Nama	Kelas	SPP	Total	Dibayar	Kembali
001000001	Andi Muliadi	P	125000	125000	0	0
001000002	Andi Muliadi	L	130000	130000	0	0
001000003	Andi Muliadi	P	135000	135000	0	0
001000004	Andi Muliadi	L	140000	140000	0	0
001000005	Andi Muliadi	P	145000	145000	0	0
001000006	Andi Muliadi	L	150000	150000	0	0
001000007	Andi Muliadi	P	155000	155000	0	0
001000008	Andi Muliadi	L	160000	160000	0	0
001000009	Andi Muliadi	P	165000	165000	0	0
001000010	Andi Muliadi	L	170000	170000	0	0

Gambar 9. Tampilan Form Pembayaran.

2.3.5.6 Seting biaya SPP

Form *setting* SPP digunakan untuk mengatur biaya SPP seperti pada gambar 10.

ID	Tahun Masuk	SPP
SET-001	2012	125000
SET-002	2013	130000
SET-003	2014	135000
SET-004	2015	140000
SET-005	2016	145000
SET-006	2017	150000
SET-007	2018	200000

Gambar 10. Tampilan *Setting* Biaya SPP.

2.3.5.7 Laporan Pembayaran

Form laporan SPP untuk mengetahui siapa saja yang sudah bayar SPP dan siapa saja yang belum bayar SPP seperti pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Form Laporan SPP.

2.4 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi jika aplikasi sudah selesai dibuat maka penulis akan melakukan pengujian untuk mengetahui apa kesalahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi pembayaran SPP sebelum aplikasi tersebut diterapkan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

2.5 Implementasi

Setelah aplikasi selesai dikerjakan dan melakukan pengujian aplikasi penulis akan menerapkan aplikasi pembayaran SPP di SD Muhammadiyah 16 Surakarta supaya para guru bisa langsung menggunakan aplikasi tersebut.

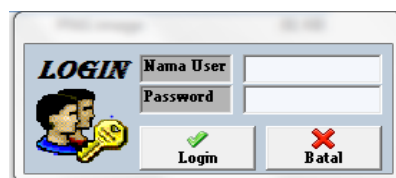
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian ini menghasilkan aplikasi pembayaran SPP yang dapat membantu mempermudah guru bagian keuangan dan tata usaha di SD Muhammadiyah 16 Surakarta untuk melakukan proses pembayaran SPP. Berikut adalah pembahasan yang akan penulis lakukan.

3.1 Hasil Tampilan Aplikasi

3.1.1 Login

Pada saat aplikasi pembayaran SPP dijalankan pertama kali maka akan terlihat tampilan login seperti gambar 12.



Gambar 12. Tampilan *Login*

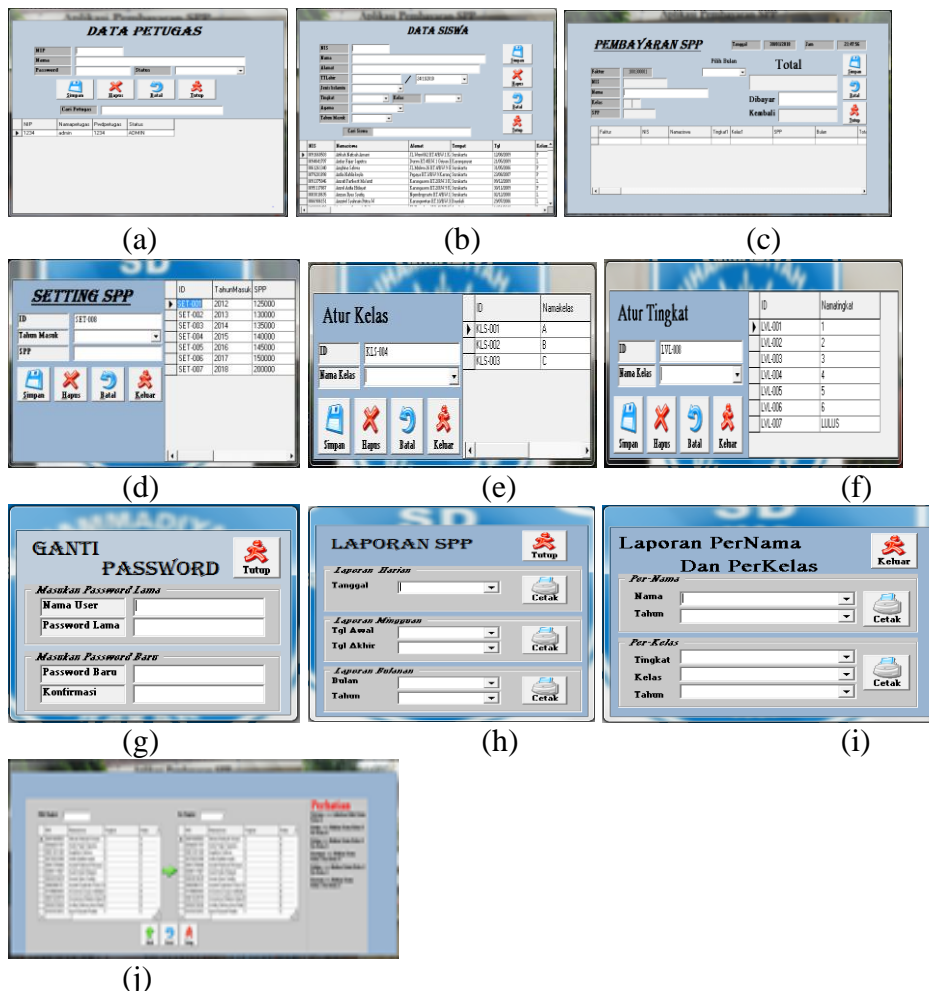
3.1.2 Menu Utama

Pada saat melakukan login dengan benar maka aplikasi akan pindah menuju ketampilan menu utama seperti gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Menu Utama.

Tampilan menu-menu aplikasi pembayaran SPP. Aplikasi ini sendiri memiliki beberapa menu seperti gambar 14.

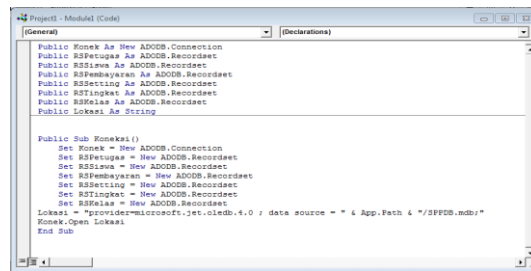


Gambar 14. Data Petugas (a), Data Siswa (b), Pembayaran SPP (c), *Setting* SPP (d), Atur Kelas (e), Atur Tingkat (f), *Ganti Password* (g), Laporan SPP (f), Laporan Pernama dan Perkelas (i), Naik Tingkat (j).

1. Data petugas (Gambar 14a) : merupakan *form* untuk menambah data baru, mengubah data lama dan hapus data petugas yang hanya bisa dilakukan oleh petugas berstatus admin.
2. Data siswa (Gambar 14b) : merupakan form untuk menambah data baru, mengubah data lama dan hapus data siswa yang bisa dilakukan oleh semua petugas.
3. Pembayaran SPP (Gambar14c) : merupakan *form* untuk melakukan transaksi pembayaran SPP siswa yang bisa dilakukan oleh semua petugas.
4. *Setting* SPP (Gambar 14d) : merupakan *form* untuk mengatur biaya tagihan SPP yang dapat dilakukan oleh semua petugas.
5. Atur Kelas (Gambar 14e) : merupakan *form* untuk mengatur kelas yang dapat dilakukan oleh semua petugas.
6. Atur Tingkat (Gambar 14e) : merupakan *form* untuk mengatur tingkat yang dapat dilakukan oleh semua petugas.
7. Ganti *Password* (Gambar 14f) : merupakan *form* untuk mengganti *password* petugas dan dapat dilakukan oleh semua petugas.
8. Laporan SPP (Gambar 14g) : merupakan *form* untuk melihat laporan pembayaran siswa berdasarkan perhari, tanggal dan tahun yang dapat dilakukan oleh semua petugas.
9. Laporan Pernama dan Perkelas (Gambar 14h) : merupakan *form* untuk melihat laporan pembayaran siswa berdasarkan pernama dan perkelas yang dapat dilakukan oleh semua petugas.
10. Naik Tingkat (Gambar 14j) : merupakan *form* untuk mengatur naik tingkat siswa yang dapat dilakukan oleh semua petugas.

3.1.3 Kode Aplikasi

Kode aplikasi adalah sekumpulan *script* yang digunakan untuk menghubungkan antara *database* ke aplikasi sehingga fungsi-fungsi yang ada di aplikasi dapat berjalan dengan semestinya seperti pada gambar 15.



Gambar 15. Pembuatan Modul Koneksi.

3.1.4 Backup Database

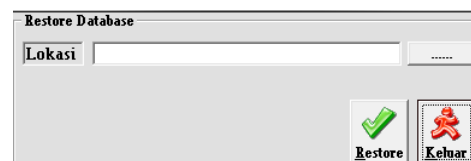
Backup database digunakan untuk menyalin data untuk menjaga jangan sampai terjadi kerusakan sistem dari luar ataupun dari dalam sistem, yang disengaja atau pun tidak disengaja seperti pada gambar 16.



Gambar 16. Backup database.

3.1.5 Restore Database

Restore database merupakan kegiatan mengembalikan database pada kondisi semula ketika database di-backup terakhir kali seperti pada gambar 16.



Gambar 17. Restore database.

3.2 Pengujian Aplikasi

3.2.1 Metode Pengujian

Pengujian aplikasi menggunakan metode *black box testing* yang bertujuan dimana pengujian untuk menguji supaya fungsi-fungsi yang ada didalam aplikasi dapat berjalan dengan semestinya (Galin, 2004).berikut ini hasil dari pengujian aplikasi dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji aplikasi

NO	Pengujian	Input	Output	Keterangan
1.	Menu data siswa	Masukan data siswa	Data siswa tersimpan	Berhasil
2.	Menu data petugas/guru	Masukan data petugas/guru	Data guru/petugas tersimpan	Berhasil
3.	Pembayaran SPP	Memasukan data siswa yang akan membayar SPP	Data pembayaran tersimpan dan keluar bukti pembayaran	Berhasil
4.	Cetak laporan pembayaran harian, mingguan dan bulanan	Memasukan nama siswa yang akan dicetak laporannya	Laporan pembayaran akan keluar	Berhasil
5.	Cetak laporan pernama dan perkelas	Memasukan nama siswa yang akan dicetak laporannya	Laporan pembayaran akan keluar	Berhasil

Pengujian aplikasi dilakukan pada perangkat *desktop* dengan metode *black box*, pengujian aplikasi itu sendiri meliputi pengujian menu data siswa, menu data petugas, menu pembayaran SPP dan cetak laporan SPP sehingga aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat desktop.

3.2.2 Penggunaan Aplikasi

Pengujian aplikasi menggunakan proses pengenalan aplikasi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan pelatihan tata cara penggunaan aplikasi. Dari hasil pengujian pada guru diminta untuk mengisi kuisisioner.

Pengujian aplikasi sendiri langsung dilakukan oleh penulis dan melibatkan para guru pada bagian tata usaha dan keuangan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuisisioner Guru.

No.	Nama Guru	Pernyataan				
		P1	P2	P3	P4	P5
1.	Wachidatun Choir	S	S	S	TS	S
2.	Sarono, S.Pd	SS	S	S	TS	S
3.	Ricky Darmawan	S	SS	S	TS	S
4.	Harni, S.Pd	S	S	S	TS	SS
5.	Rudita	S	S	S	TS	S

Keterangan:

P1	Apakah aplikasi tersebut membantu pihak sekolah	SS	Sangat Setuju	4
P2	Bagaimana <i>user interface</i> aplikasi tersebut	S	Setuju	3
P3	Apakah aplikasi tersebut sudah berjalan dengan baik	TS	Tidak Setuju	2
P4	Secara keseluruhan penggunaan aplikasi tersebut mengalami <i>error</i>	STS	Sangat Tidak Setuju	1
P5	Menurut anda apakah aplikasi ini sudah memuaskan			

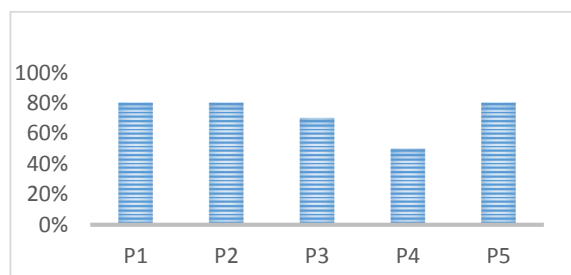
Penghitungan hasil kuisioner menggunakan rumus seperti persamaan 1 dibawah ini.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor} \times 100\%}{S_{\text{max}}} \dots \dots \dots (1)$$

Jumlah responden pada pengujian sejumlah 5 orang guru di SD Muhammadiyah 16 Surakarta, oleh karena itu **Nilai Tertinggi (Smax) = 4 x 5 = 20**

Tabel 4. Hasil Rata-rata Presentase kuisioner.

No	Kode	Jumlah				Total	Presentase
		SS(4)	S(3)	TS(2)	STS(1)		
1.	P1	1	4	0	0	16	80 %
2.	P2	1	4	0	0	16	80 %
3.	P3	0	5	0	0	15	70 %
4.	P4	0	0	5	0	10	50 %
5.	P5	1	4	0	0	16	80 %
Rata-rata Presentase							72 %



Gambar 18. Grafik presentase hasil kuisioner.

Hasil kuisioner pada tabel 4 diketahui rata-rata presentase 72% dari pejumlahan P1 = 80% responden berpendapat setuju bahwa aplikasi ini dapat membantu para guru dalam melakukan proses pembayaran SPP, P2 = 80% responden berpendapat aplikasi ini sudah memuaskan, P3 =

70% responden berpendapat setuju aplikasi pembayaran SPP dapat berjalan dengan baik pada perangkat *desktop*, P4 = 50% responden tidak setuju secara keseluruhan penggunaan aplikasi tersebut mengalami *error*, P5 = 80% responden berpendapat *user interface* memuaskan.

4. PENUTUP

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi pembayaran SPP di SD Muhammadiyah 16 Surakarta berbasis desktop. Dan dari hasil pengujian *blackbox* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa 70% responden berpendapat setuju aplikasi pembayaran SPP dapat berjalan dengan baik pada perangkat *desktop*, sebanyak 80% responden berpendapat setuju bahwa aplikasi ini dapat membantu para guru dalam melakukan proses pembayaran SPP, 80% responden berpendapat aplikasi ini sudah memuaskan, dan 80% responden berpendapat *user interface* memuaskan sehingga aplikasi ini layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, J. (2014). *Pengelolaan Keuangan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Kekuatan Ekonomi bagi Masyarakat Papua dan Papua Barat di Indonesia*. Jurnal Aplikasi Manajemen, 12(2), 1-9.
- Bhasin, H., & Khanna, E. (2014). *Black box testing based on requirement analysis and design specifications*. International Journal of Computer Applications, 87(18), 36-40.
- Desy Christina Sihombing, E. (2012). *Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP di SMP Negeri 1 Salatiga Menggunakan Metode Prototype* (Tugas akhir).
- Enterprise, J. (2015). *Pemrograman Visual Basic 6*. Elex Media Komputindo Jakarta.
- Erinawati, H. D. (2011). *Pembangunan Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Rembang Berbasis Web*. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 4(4), 40-46.
- Galin, D. (2004). *Software quality assurance: from theory to implementation*. Pearson Education India.
- Kurniawan, Y. I. (2018). *PEMBANGUNAN WEBSITE INFORMASI SEKOLAH DI SMA NEGERI KERJO, KARANGANYAR*. J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 2(1), 116-129.
- Yuanita, S. (2010). *Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Iuran Bulanan (Spp) Dan Dana Sumbangan Pendidikan (Dsp) Siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pringkuku*. Indonesian Jurnal on Computer Science-Speed, 2(4), 42-47.